



XBOX 360

XBOX  
LIVE



カメオ: エレメンツオブ パワー

# Kameo

Elements of Power™





## ■ 安全情報

### 光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作やてんかんの病歴がない方も、ビデオゲームを見ている間に、原因不明の光過敏てんかん発作を起こすことがあります。

この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔のけいれん、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。

また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。

このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。

保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。

あなたやご家族、ご親戚の中に、ゲーム中、またはそれ以外の状況で、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

### ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。

- テレビから離れて座る
- 画面の小さいテレビを使う
- 明るい部屋でゲームをする
- 疲れているときや眠いときはゲームをしない

### そのほかの健康と安全についての重要なお知らせ

このソフトウェアをご使用になる前に、Xbox 360™ 本体の取扱説明書に記載されている「安全のために」、「健康のために」を必ずお読みください。

## ■ テレビの焼き付き現象について

プロジェクター（液晶方式を除く）やプラズマテレビなどに長時間同じ画像を表示すると、「焼き付き」現象により、ゲームの画像がスクリーンに残り、ゲームをしていないときにもその画面が現れたままになってしまふことがあります。テレビのマニュアルを読んで、ゲームをしても問題がないか確認してください。マニュアルで確認できない場合は、テレビを販売したお店か製造会社にお問い合わせください。

## ■ CERO マークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク（表面）及びアイコン（裏面）を表示しています。年齢区分マークは、CERO 倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。尚、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。また、CERO の対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通して得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。詳しくは CERO のウェブサイト (<http://www.cero.gr.jp/>) をご覧ください。

許諾を得ずに、このソフトウェアの複製、リバースエンジニアリング、配信、公共の場における実演、レンタル、商業目的の使用、またはコピーガードの解除を行うことは、固く禁じられています。

■ このゲームをセーブするためには、最低 160 KB の空き容量が必要です。

# 目次

## ストーリー

4

## 敵と味方

6

## エレメンタルモンスター紹介

8

## コントローラー

10

## 未知の冒険へ

12

## 協力プレイ

14

## 画面表示の説明

16

## カメオの使命

18

## 概略マップ

26

## オルソのヒント

28

## クレジット

29

## サポート情報

31





## ストーリー

周知のとおり、トロールほど厄介な奴らはおらん。だが、まず始めにエルフとトロールのこれまでの歴史を話しておく必要があるじゃろう。

エルフの長老たちによれば、その昔トロールはエルフ王国でも歓迎される存在であったようじゃな。トロールというのは昔からとても器用で技術的に優れておるからのう。しかし、エルフ王国でエルフとともに生きる道を選んだ他の種族とちがって、トロールは自分たちのように体が大きくて戦う能力のある種族が国を支配するべきだと主張し始めたのじゃ。エルフ王であるソロンは、そうしたトロールの動きを察知していたものの、それだけでトロールを王国から追い出すようなことはしなかった。しばらくすると、トロールの中でも圧倒的な強さを誇っていたソーンが、瞬間にトロール軍を率いるようになった。ソーンはその残虐さと強靭さを武器にトロール軍を率いて他の種族の支配に乗り出した。ソロン王が王国内におれば事態にいち早く対応できたのじゃが、当時は運悪く、エルフ王室の使命であるエレメンタルモンスター探しの旅に出ておったのじゃ。

エレメンタルモンスターとは、その昔エルフに授けられた、自然のあらゆる力を味方にし、操ることのできるモンスターのことじゃ。エレメンタルモンスターが大きな勢力に捕らわれ、エレメンタルスピリットとなってあちこちに散り散りになってからというもの、エレメンタルスピリットを探し出し、伝説のマジックブックへと再び取り戻すことが、代々のエルフ王室の務めとなった。エルフ王国の王となり、エレメンタルパワーを継承した者だけがエレメンタルモンスターの姿に変身する魔術を身に付け、その神聖なる自然界のパワーを享受することができるのだ。

ソーンが率いるトロール軍の反乱から少し経ったころ、すべてのエレメンタルモンスターを取り戻すことに成功したソロン王は意気揚々と王国に戻ったが、そこで初めてソーンの悪事を知ることとなった。ソロン王はすぐさまエレメンタルモンスターの技と能力を使ってソーンを倒し、裏切り者の種族としてトロールを王国から追放するに至った。しかしその戦いは王国に平和だけではなく、悲しい現実をもたらすこととなってしまったのじゃ。トロールとの戦い以来、ソロン王自身が忽然と姿を消してしまったのだ。エルフ王国では、その後何年もソロン王がどうなったのか、トロールはどこへ行ったのか、あらゆる憶測が飛び交ったが、誰一人として真実を知る者はおらんかったのじゃ。

時は流れ、残されたソロン王の妻、シーナが、家族の力を借りて王国を統治することとなり、エルフ王国に再び平和が訪れた。ソーンはまだ死んでおらず、封じ込められているだけだと言う者もおったが、多くのエルフはそのことを大して気に留めず、普段の幸せな生活に戻っていった。やがて、エルフ王室では成長した2人の王女、カメオとカルスに注目が集まるようになり、どちらが王位、王国、そしてエレメンタルパワーの継承者となるのか王国全体が見守っておった。あの悪名高いトロールの反乱を鎮められるほどの尊大な力、エレメンタルパワーを継承するということは名誉なことであると同時に、すべてを任せられるほどの責任を伴う重要なことなのだ。他にないほどの尊大な力を持つことになるのじゃからな。





## 敵と味方

### カメオ

姉のカルスとともにエレメンタルパワーの後継者である若き主人公。類まれな才能と自信にあふれ、誠実な心を持ち、誰が見てもエレメンタルパワーの継承者にふさわしい素質を持ちあわせている。変身魔術を使う能力はまだ未熟だが、決断力と勇気は誰にも負けない。



### カルス

カメオの姉。幼いころからわがままだったが、その意地悪な性格は大人になっても変わらない。カルスはカメオの変身魔術の才能に嫉妬すると同時に、皆から愛されるその存在が自分にとって邪魔になると考えていた。エレメンタルパワーの継承者に選ばれなかったことから、嫉妬は怒りへと変化し、カルスの負のエネルギーは頂点に達する。持ち得る全ての魔術と憎悪の力を注いでカメオ、そしてエルフ王族に復讐を果たそうとしている。



### ミスティック

態度も見た目も少しきついが、クリスタルアイを使って様々なものを映し出すことのできるミスティックは、カメオの冒険に欠かせない存在である。エルフ王族にとっては、未来を予見する能力があるミスティックの助言を受けることは当然のことであり、伝統となっている。



### オルン

カメオに多くのことを教えてくれる年輩いた魔術師。高慢で短気なところがあるが、遠く離れた見知らぬ地でも、マジックブックの中からいつもヒントを与えてくれる。



### エルフ王族

エルフ王族で、カメオの家族でもある陽気なレーニア、勇敢なハリス、しわくちや顔の年輩いたイエロス。この3人は、王妃シーナとともに、ソーンに捕らえられている。カメオを継承者に選んだシーナの決断は、エルフ王族の破滅を導いてしまうのだろうか？



### トレーナー

常に冷静で堂々とした、威厳のある指導者。トレーナーとしてエルフの精鋭戦士を鍛えあげてくれる職務としている。カメオの強い決意を試して、待ち受ける危険に備えることを教えてくれる。宮殿では、彼が暗黒の地で秘密の仕事をして副収入を得ているとの噂もある。



### ファロン

仮面をした正体不明の男。彼がトロールに戦いを挑む動機は不明だが、トロールを倒す彼の圧倒的な力に皆が畏敬の念を抱いている。エルフ王族に代わって彼がエルフ軍を率いることになれば、この謎の男の正体はすぐに明らかになるだろう。



### ソーン

史上最強のトロールのリーダー。ソロン王との歴史的な戦いの末、敗れて石に変えられてしまったが、カメオの姉、カルスによって解放され、再び大反乱を起こそうと企んでいる。魔術を操れる者を葬り去り、すべての種族を支配するまで、ソーンの暴虐は止まらない。





# エレメンタル モンスター紹介

## パメルウィード

短気で闘争心が激しいボクサータイプのエレメンタルモンスター。リーチが長いので、パンチの射程距離は比較的長い。パメルウィードのジャブを受けて立っていられるトロールでも、足元から放たれる強烈な一撃を食らえばひとたまりもない。

## ラップル

体が岩（ストーン）で構成されているエレメンタルモンスター。ストーンを使った攻撃で体がバラバラになっても、強い魔力により元に戻るようになっている。体の一部を一時的に切り離し、遠いところからストーンを投げてターゲットを気絶させることができる。また敵に囲まれた状況では、すべてのストーンを四方八方に飛ばして複数のターゲットを同時に攻撃することも可能。

## アッシュ

血の気が多く乱暴だが、実は気高きエレメンタルモンスター。アッシュが吹き出す炎は、熱さ知らずの敵を除いて、ほとんどの敵を撃退することができる。炎に当たれば丸焦げにされてしまう。体のわりに小さな羽を気にしているので、それをからかうような奴らには容赦しない。

## ディープブルー

水を強力な武器とするエレメンタルモンスター。ディープブルーの触手は地上での移動には適していないが、地上で放つアクアキャノンは、水中で発射可能なアクアブラストと同等の威力を持っている。炎を武器とする敵がいたとしても、ディープブルーにかかればひとたまりもない。

## メイジャー ルイン

硬い甲皮で覆われたエレメンタルモンスター。メイジャー ルインは炎の中を無傷で通り抜けることができるため、炎で敵を包囲しておいてから、メイジャー ルインでトドメをさすというのが、よく使われる戦略の1つである。

## マイナス フォーティ

氷を最大の武器とするエレメンタルモンスター。マイナス フォーティのレッカーボールを使えば、トロールの群れも楽に始末できる。孤立したトロールは、破壊的な力で投げつけられるスノーボールの格好の標的となる。

## スネアー

ひよろひよろの外見からは想像もつかないほどパワフルなエレメンタルモンスター。敵やターゲットを大きな口でとらえる、スネアーのバイトから逃れられるほど素早い敵はほとんどいない。バイトで捕らえた敵は、激しい勢いで吐き出したり、叩きつけることもできる。

## チラ

小手先の戦略など考えず、一心不乱に激しく暴れるタイプのエレメンタルモンスター。離れた所から敵めがけてアイススパイクを投げつけたり、トロールを殴り倒して次々に気絶させることに常に喜びを感じているようだ。

## フレックス

最も身のこなしの軽いエレメンタルモンスター。幅の広い峡谷を渡ったり、水面を滑ったりなど、一見不可能とも思われる芸当を見事にやっている。その自由自在な身のこなしは誰にも真似できない。

## テルミット

体は小さいがとっても頼りがいのあるエレメンタルモンスター。その存在を見くびってはならない。マグマを使って繰り返される技は尊敬に値する。テルミットのマグマボウルから発射されるラバブラストは、カメオの行く手を阻む。最も厄介な障害物さえも破壊できるのだ。



# コントローラー



## Xbox ガイド

Xbox ガイドの基本設定が優先されるため、個々のゲーム設定が無効になる場合があります。  
[オプション]メニューで行った変更が有効にならない場合は、Xbox ガイドの基本設定を確認してください。



エレメンタルモンスターの  
技と能力を使用



エレメンタルモンスターに変身  
(押し続けてモンスター  
ホイールを表示)



状況に応じたアクション / カメオ  
に戻る / テキストのスクロール /  
メニュー決定



マジックブックの確認 / ポーズ /  
ゲーム再開



移動 / 狙う /  
クリックでマップ表示の切り替え



オプションメニューの表示 / ポーズ /  
ゲーム再開



視点距離の調節 (上下) /  
メニュー選択






視点の回転 (上下) /  
クリックで視点モードの切り替え



## 未知の冒険へ


### ゲームの作成


タイトル画面で  を押すとマジックブックが表示されます。シングルプレイ、協力プレイのどちらでゲームを始めるかを選択して、目次に進みます。

すでにカメオをプレイしたことがある場合は、このページに進行中のゲームのセーブデータが表示されます。初めてプレイする場合は、 で「新しいゲーム」をハイライトし、 を押して、名前入力画面に進みます。名前の入力を行わずに進むと、予め入力されている名前 (Kameo) でゲームが保存されます。

【クイックスタート】を選択すると、すぐにゲームを開始することができますが、ゲームの進行状況は保存されません。



### プレイの再開

セーブデータのリストに、プレイを再開したいゲームがある場合、 でハイライトすると、プレイ時間やプレイ中のステージ、手に入れたエレメンタルモンスターなど、そのゲームの概要を表示することができます。


 を押してゲームを選択し、【プレイ】を選択すると、前回プレイしていたステージの最初から、ゲームを再開することができます。その時点で何をしようとしていたのか思い出せない場合は、マジックブックを開いて現在の目的を確認することもできます。

プレイする前にオプションを変更したり、メインの冒険とは別に、スコアアタックモードで特定のステージを再びプレイすることもできます (選択可能なステージは、保存されているゲームの進行状況によって決まります)。



### オプション

ゲームのプレイ中はいつでも、 を押して【オプション】メニューを表示し、 を押してオプションを決定して、設定を変更することができます。

#### 左右の視点 / 上下の視点

【反転】に設定すると、 を倒した方向とは逆向きに視点が移動します。


#### コントロール表示

【標準】の設定では、エレメンタルモンスターに変身した直後だけ、 と  で使える技の説明が表示されます。

#### スコア表示

【標準】の設定では、ポイントを獲得したときだけスコアが表示されます。

#### マップ表示

 をクリックしてマップの切り替えを行うかどうかを決めます。

#### 分割画面

協力プレイで画面を分割する向きとして【縦】または【横】を選択します。

#### オルソヒント

【標準】 - 標準的なヒントがもらえます。

【詳細】 - より詳細なヒントがもらえます。

【オフ】 - ヒントを見えなくします。

#### 明るさ調整

モニターの種類を選択し、スクロールバーで視覚表示を最適化します。



### ゲームの保存

「ゲームの保存」について知りたいのか？

まったく、何のためにわしがいると思っておるのじゃ？ ゲームのオートセーブなどわしに任せておけ。お前はソーンと奴のお粗末なトロール軍を倒すことだけ考えておればよい。

選択されているストレージ機器に空き容量がない場合や、クイックスタートを選択した場合、オルソはゲームの進行状況を記録できません。



## 協力プレイ

### Xbox Live® について

Xbox Live は、いつでも好きなときに、世界中の誰とでも遊べるオンラインのゲーム環境です\*。

Xbox Live では、自分の名刺代わりになるゲーマーカードを作って、好みにあったプレイヤーと友達になったり、一緒にゲームを遊んだりできるだけでなく、友達とボイスチャットをしたり、文字だけではなく音声やビデオでメッセージを送ることもできます\*。

さらに、Xbox Live マーケットプレイスを通じて、ゲームをより楽しくするさまざまなコンテンツをダウンロードできます\*。

\* 各ゲームにより対応機能は異なります。

### Xbox Live を利用するために

Xbox Live を利用するには、Xbox 360 本体をブロードバンド環境に接続し、Xbox Live サービスにサインアップすることが必要です。

Xbox Live サービスや Xbox 360 とブロードバンド回線の接続に関する詳細は <http://www.xbox.com/jp/> をご覧ください。

### 保護者による設定

保護者の方は、児童や青少年がプレイできるゲームや Xbox Live の各機能・サービスのご利用および制限について CERO 年齢区分などに基き簡単に設定することができます。

詳しくは Xbox 360 本体の取扱説明書および <http://www.xbox.com/jp/familysettings/> をご覧ください。

### 仲間との冒険

カメオは 1 人で戦うことを決して恐れず、戦いに必要な勇気と決断力を持ち合わせていますが、それでもときには、仲間とともに凶暴なトロールを倒すのもいいものです。助け合いながら敵を打ち破っていくことこそ、協力プレイの醍醐味です。

画面分割による協力プレイでは、プレイヤー 1 がゲーム設定をすべて決定します。プレイヤー 2 を、カメオの世界を初めて体験するプレイヤーにするか、アドバイスを与えるベテランのプレイヤーにするかは、あなた次第です。どちらにしても、各プレイヤーは自分の持つエレメンタルモンスターと、それに化身するカメオを操作することになります。

協力プレイの戦闘ステージは、[ステージの変更] オプションを使用して変更できます。これらの戦闘ステージは、トロール軍との最も白熱した戦いの中から入念に選ばれたものです。ただし、シングルプレイで最後までクリアしていないと、協力プレイのステージはプレイできるようになりません。激しい戦闘ステージでは、シングルプレイのゲームでまだ使いこなせていないエレメンタルモンスターに化身して戦いに挑んだとしても、不慣れなために大敗してしまうことも考えられます。まずは練習を積んで、それぞれのエレメンタルモンスターを使いこなせるようになることが大切です。



お前たち 2 人のどちらかを選んでマジックブックを託すというのは無理があるのう。マジックブックをめくってお前たちの間で口論になるじゃろからな。そこでじゃ、わしの権限で次のように決定したぞ。協力プレイの間は、プレイヤー 1 がマジックブックの全責任を負うこととする。エレメンタルモンスターに関する情報を読むことから、わしのヒントをせがむことまで、全部じゃ！どちらがプレイヤー 1 になるか言い争いを始める前に、このゲームの主旨が「協力」だということを肝に銘じておくんじゃぞ！



# 画面表示の説明

## バトルボーナス

うまく敵を倒せばポイントが加算されます。

## ヘルスバー

カメオとエレメンタルモンスターのヘルスを示します。ヘルスバーの残量がなくなるとゲームオーバーになります。

## スピリットバー

エレメンタルモンスターによってバーの長さが異なります。高度で強力な技を使って攻撃を行うと減っていきませんが、時間が経つと回復します。

## クリスタルアイ

現在割り当てられているクリスタルアイが表示されます。

## ルーン

これまでに獲得したルーンの金額を示します。お財布の大きさによって持てる金額が異なります。

## 技

現在変身しているモンスターで使える技を示します。この表示は状況に応じて変わります。

## スコア合計

現在獲得しているすべてのバトルポイントの合計です。

## フォーカスモード チャージメーター

このメーターがいっぱいになると、フォーカスモードに入ります。敵を倒すことによって増えていきます。

## エレメンタルモンスター

変身ボタンに割り当てられたエレメンタルモンスターを示します。

## 視点のロック

視点の移動が限られた範囲に制限されていることを示します。

## マップ

現在プレイヤーがいるエリアを示す、上から見たマップです。

## 目的地

次に向かうべき場所を示します。

## ホットスポット

重要な戦いが行われている場所を示します。

## 現在地

カメオの位置と、向いている方向を矢印で示します。

## オルソアイコン

オルソからの新しいヒントや戦術を確認できるようになると表示されます。

## エレメンタルフルーツ

獲得したエレメンタルフルーツの数を示します。このフルーツをモンスターに与えると能力がアップします。



## カメオの使命

### ゲームの目的

#### エレメンタルモンスター

カメオは常に 3 種類のエレメンタルモンスターに自由に変身できます。多くの戦いでは、これだけで十分に敵を倒すことができますが、トロール軍を壊滅させ、エルフ王国を守るには、他のエレメンタルモンスターの力が不可欠です。

すべてのエレメンタルモンスターを取り戻し、マジックブックを完成させるため、カメオが歩むべき道は父であるソロン王やかつての王たちと同じです。この戦いに勝利するには、10 種類のエレメンタルモンスターすべての力を結集するしかありません。

#### エルフ王族

エルフ王族であるレーニア、ハリス、イエロスの 3 人はカメオの家族であり、それぞれエレメンタルパワーやエレメンタルモンスターに関する情報や秘密を共有しています。しかし、このことを知ったソーンは、彼らを捕らえ、遠く離れた聖堂に幽閉してしまったのです。愛する家族を救い出すためには、カメオはどんなに険しい道でも進んでいかなければなりません。

#### ソーンとカルス

裏切り者のカルスがソーンと手を組み、王妃シーナもレーニア、ハリス、イエロスとともにソーンに捕らえられてしまいました。トロールのリーダー、ソーンの反乱が始まるようとしています。エルフ王国の平和を守るためには、凶悪なトロール軍を倒さなければなりません。カメオは、王国の平和のため、そして家族のためになんとしてもこの戦いに勝利しなければならないのです。

## マジックブック

### 表紙

マジックブックの表紙にはオルソがいます。ゲームの途中で行き詰ったら、マジックブックを開いて **A** を押しましょう。ヒントや有効な戦術があれば教えてくれます。やや難しい状況に陥ると、プレイヤーがあえて尋ねなくても、オルソの方から知恵を貸してくれる場合もあります。

### エレメンタルモンスターページ

このページには、手に入れたエレメンタルモンスターを示すアイコンが表示されています。①でポインターを動かしてエレメンタルモンスターをハイライトし、**X**、**Y**、**B** のいずれかのボタンを押して変身ボタンとして割り当てます。**A** を押すと、各エレメンタルモンスターの技や能力を確認できます。

### ステータスページ

このページでは、これまでに獲得したアイテム、救出した家族、手に入れたクリスタルアイを確認できます。また、このページから現在の目的や「オプション」画面を表示したり、ゲームを終了してゲーム選択画面に戻ることもできます。

### モンスターのアップグレード

エレメンタルフルーツを集めたら、マジックブックのエレメンタルモンスターページを開きましょう。フルーツを与えるエレメンタルモンスターをハイライトして **A** を押すと、アップグレード可能な技の一覧が表示されます。アップグレードすることによって、エレメンタルモンスターは高度な技を習得します。アップグレードに必要なフルーツの数は高度な技の横に表示されます。**A** で技の内容を確認し、高度な技の習得に必要なフルーツの数を持ち合わせていたら、エレメンタルモンスターをアップグレードしましょう。



マジックブックは昔から伝説のエレメンタルモンスターを留めておく器としての役目を持ち、エレメンタルパワーを持つ者と共にあったのじゃ。エレメンタルモンスターに変身し、コントロールするために必要なものの 1 つがこのマジックブックなのだ。またマジックブックは冒険を細かく記録してくれる、非常に貴重なものなんじゃ。**BACK** を押せば前回見たページを開くことができるぞ。ページをめくるには、**LT** と **RT** を使うんじゃ。もちろん、わしはマジックブックに閉じこめられたようなもんじゃから退屈なんじゃが、まあ今はそれには触れんでおこう。話がだいぶん長くなってしまふからな。



## エレメンタルモンスターの救出

エレメンタルモンスターは、マジックブックから引き離されてしまうとエレメンタルスピリットとなり、その力を失ってしまいます。トロール軍はそれをいいことにエレメンタルスピリットを奪い、今ではその多くがダークトロールに捕らえられています。ソーンの手下であるダークトロールは、自らの力を最大限に発揮できるダークフィールドにカメオをおびき寄せようとしています。

ダークフィールドへの入り口はたくさんあります。一見ふたのある井戸のようですが、ほとんどの場合、しかけがあると思って間違いありません。失ったエレメンタルモンスターを取り戻してマジックブックに取り戻すには、その入り口からダークフィールドへと入り、ダークトロールを倒すしかありません。エレメンタルスピリットを取り返し、マジックブックに連れ戻せば、再び本来のエレメンタルモンスターの姿となり戦うことができます。

## エレメンタルモンスターの操作

ソーンが送りこんでくる様々なトロール部隊と戦っているうちに、それぞれのエレメンタルモンスターの扱い方が分かってきます。**LT** と **RT** を使用して、飛んだり、潜ったり、水を噴いたり、火を噴いたりなど、それぞれのエレメンタルモンスターの能力に応じて適切な技を出します。

変身ボタンには、一度に 3 種類までのエレメンタルモンスターを割り当てることができます。割り当てた変身ボタンを押すことで、カメオは該当のエレメンタルモンスターに変身できます。戦いを有利に進め、さまざまな障害物を乗り越えていくには、適切なときに適切な場所で変身し、それぞれのエレメンタルモンスターの技と能力を最大限に生かせるように組み合わせましょう。たとえば、次のように組み合わせることができます。

メイジャー ルインに  
変身 ...

パワーをためて  
スピンの勢いを  
付ける ...

猛スピードで絶壁から  
飛び出す ...

空中でチラに  
変身 ...

遠く離れた  
氷の壁に  
しがみつく

## 戦術

### フォーカスモード

エレメンタルモンスターがフォーカスモードに入ると、周囲の敵の動きが鈍くなります。敵の動きが鈍くなっているうちに、素早く攻撃をしかければ大打撃を与えることができます。

フォーカスモードのチャージメーターを増やすには攻撃を続けることが重要です。攻撃の手を止めるとすぐにメーターが減ってしまいます。メーターがいっぱいになると、自動的にフォーカスモードに入ります。

真に優れた戦士だけが、超人的なスピードを持ったすさまじくも強力な状態になることができ、周囲の敵を圧倒することができます。フォーカスモードではバトルポイントを簡単に稼ぐことができますが、絶えず攻撃していないとメーターが減りフォーカスモードの効力がなくなってしまいます。

### バトルポイントの獲得

敵が多い場所を突き進むときなどには、トロールを 1 匹倒すごとに、バトルボーナス（スマッシュ、ノックダウン、スウィフト）が加算されていくことに気づくでしょう。バトルボーナスはバトルポイントを獲得するのに非常に重要です。バトルポイントの獲得にはいくつかの要素が関係します。その要素を理解できれば、獲得するバトルポイントを何倍にも増やすことができます。

主な戦闘が終了すると、バトルボーナスがバトルポイントとして換算され、そのバトルポイントがすべてスコアに加算されます。敵を倒した時点でバトルボーナスは加算されますが、その分のバトルポイントがスコアに加算される前にカメオが倒された（または逃げた）場合は、最終的にバトルポイントも獲得できなかったことになります。



さまざまな条件の下で相手を倒すと、スマッシュ、ノックダウン、あるいはスウィフトといったバトルボーナスが与えられ、バトルポイントを増やすことができます。

### ノックダウン

トロールを倒すたびにノックダウンバトルボーナスを獲得できます。ベストスコアを打ち立てるには、最後の 1 匹までトロールを倒しましょう。

### スマッシュ

スマッシュバトルボーナスは、トロールを一撃で倒すと獲得できます。トロールを崖から落としたり、罠にはめたりするなど、スマッシュバトルボーナスを獲得する方法はさまざまです。

### スウィフト

スウィフトバトルボーナスは、複数の敵をすばやく連続して倒すと獲得でき、バトルポイントを増やします。

バトルポイントは、戦闘以外の状況からも獲得することができます。エレメンタルモンスターにとって利益となる探検やその他の行動で、バトルポイントを稼ぐこともできるのです。

## カメオが訪れる場所

### 聖堂

聖堂にはカメオの家族が捕らえられています。ここを守っている悪霊たちはそれぞれ強敵なので用心しましょう。普通の攻撃ではこの悪霊たちには太刀打ちできません。敵の動きを読んで相手の弱点を攻撃し、敵のヘルスバーを見て攻撃方法が正しいかどうか確認しましょう。困ったときは、オルソの知恵を借りることもできます。

### 店

他の種族であっても、エルフには快くアイテムを売ってくれる者たちもいます。店で売られているアイテムは、冒険に必要なものばかりではありませんが、ルーンに余裕があれば、その中でも役に立つ物を店で買うことができます。

### 動く肖像画の部屋

この部屋は、偉大なる戦いの終結を記念しソロン王によって建造されたもので、エルフの宮殿の中心にあります。伝説では、ここにある不思議なマジックミラーを使うと、過去に行った場所に戻ることができると言われています。一般的にエルフはこの伝説を信じていませんが、マジックミラーを使って過去に行った場所を再び訪れればに戻ればスコアを稼ぐことができるため、プレイヤーにとっては重要な場所となります。

### サイドゲーム

トロールの目的は、カメオを倒すことだけではありません。他の種族も混乱に陥れ支配しようとしています。将来カメオの民となる者たちを助ければ、何らかの報酬を得ることができるでしょう。最初に出会ったときには助けることができず、その場を通り過ぎるものになっても、助けを必要としている者たちがいることを忘れてはいけません。助けるために必要なエレメンタルモンスターを手に入れたら、再びその地に戻って助けてあげましょう。

動く肖像画の部屋に戻らなくても、プレイ開始時にセーブデータを選択すると、マジックミラーを使ってスコアアタックのステージに行くこともできます。

スコアアタックは必要なのか、じゃと？ スコア合計がどんな報酬に結びつくかは誰も知らん。まずは新しいエレメンタルモンスターを探すことじゃな。それが第一じゃ。





## アイテム

豊かな世界には、貴重なアイテムが豊富にあるものです。ただし、そのすべてが簡単に手に入るわけではありません。



### ハート

多くの場合、トロールを倒した場所に現れる。ハートを取ると、カメオのヘルスが少し回復する。

### ルーン

さまざまな種族が共通で使用している通貨。話しかけただけでは相手が助けてくれない場合は、ルーンに頼らざるを得ないこともある。



### ライフリキッド

ミスティックの魔術を用いたもののなかでは珍しいアイテム。このライフリキッドを飲むと、カメオとエレメンタルモンスターのヘルスが最大まで回復し、そのうえヘルスバーの最大値を少し増やしてくれます。

### エレメンタルフルーツ

エレメンタルモンスターにこの聖なるフルーツを与えることで、エレメンタルモンスターの眠っている能力を開花させることができる。ただし、このエレメンタルフルーツは希少で、見つけることが困難なため、よく考えてから使うこと。



### クリスタルアイ

伝説のクリスタルアイには、持つ者の潜在能力を高める力がある。クリスタルアイを割り当てると防御力が落ちてしまうなどの代償はあるが、全体としてカメオの能力を高める働きがある。伝説によれば、クリスタルアイは精霊の国のどこかに隠されていると言われている...

## モンスターホイール

マジックブックを使っていつでも 3 匹までのエレメンタルモンスターを变身ボタンに割り当てることができますが、モンスターホイールを使えば、激しい戦闘の最中でも、さらに自由に变身することができます。

X、Y、B のいずれかのボタンを押したままにしてモンスターホイールを表示させます。① をエレメンタルモンスターの方向に動かしてから变身ボタンを離します。これで、そのエレメンタルモンスターにすばやく变身し、選択したボタンにそのエレメンタルモンスターを割り当てることができます。

割り当てを変更せずにモンスターホイールを終了するには、① を真ん中に戻して变身ボタンを離します。

場合によっては、モンスターホイールを表示しても、割り当てを変更できないことがあります。たとえば、水中でディープブルーの姿に变身したまま、ディープブルーが割り当てられているボタンから外すことはできません。



協力プレイの場合、プレイヤー 2 はマジックブックを開くことはできません。

つまり、变身の設定を変更する場合はモンスターホイールを使わねばならないのじゃ。

プレイヤー 1 はマジックブックを使ってモンスターを確認することができるが、協力プレイの途中でマジックブックを開くとゲームの進行が遅れてしまう。この行為はマナー違反と言えるな。ゲームをスムーズに進めるには両方のプレイヤーがモンスターホイールだけを使えばよいのじゃ。





## 概略マップ

### 泉の聖堂

### 精霊の国

巨大な宮殿を中心に広がる美しい庭。この場所はエレメンタル聖堂のパワーによって暗黒の地のはるか上に浮かんでいる。エルフの安住の地として築かれた。

### 火の聖堂

### 氷雪の峠への道

この辺境の地に住む、氷雪の峠の種族の生活は厳しいものだが、偉大な峡谷に怪しく現れる氷の聖堂への道のりはさらに過酷だ。

### マウンテンフォールへの道

憩いの場所としてよく知られているが、その裏には、水の聖堂、そして大昔に水没した宝が隠されている。

### 失われた森への道

謎めいたこの深い森の秘密は、今も昔も変わらず闇に閉ざされている。森の聖堂の中心には、どんな生物が潜んでいるのか誰も知らない。

### 植物の聖堂

### ソーンの城への道

カメオの最終目的地。ソーンが封印されていた間に、荒廃してしまった。この荒れ果てた城には、至る所にトロールがはびこり、罾も仕掛けられている。



# オルソのヒント

1 まず最初に忘れてはならないのは、敵を倒すにも障害物を越えるにも、エレメンタルモンスターの技と能力をうまく組み合わせて使うことが大切じゃ。

2 エレメンタルモンスターのスピリットバーの最大値はそれぞれ異なっておる。スピリットバーの残量が少なくなったら、別のエレメンタルモンスターに変身することで、変身する前のエレメンタルモンスターのスピリットを回復させることができるぞ。

3 先に進めない場合は、解いていない謎が残っているか、倒していないトロールがおるのかも。辺りを見回したり、会話をして確認するんじゃ。

4 カメオには羽があるから飛ぶことができるが、その能力を過信してはならん。谷間を飛んで渡ろうとすれば、落ちて無残な最期を迎えることになるぞ。

5 氷のトロールや炎のトロールなどのトロールには気をつけるんじゃ。見かけもさることながら、奴らの能力は普通のトロールとは桁違いじゃからな。細心の注意を払うんじゃぞ！

6 可能な限り高いスコアを狙うんじゃ。より高いスコアを獲得すれば、さまざまなボーナスアイテムをアンロックできるぞ。マジックミラーやスコアアタックを最大限に活用するんじゃ！

7 常に周りをよく見て使えるものを探し、トロールとの対戦を有利に運ぶんじゃ。周囲の状況をうまく利用すれば、スマッシュバトルボーナスやその他のボーナスポイントを稼ぐことができるぞ。

8 それぞれのボーナスをうまく獲得することがバトルポイントを増やす鍵じゃ。伝説的な英雄になりたければ、スマッシュ、スウィフト、ノックダウンの各ボーナスを増やすんじゃ。

## クレジット

### KAMEO TEAM

#### Game Director

George Andreas

#### Producer

Lee Schuneman

#### Lead Software Engineer

Phil Tossell

#### Lead Artist

Mark Stevenson

#### Lead Animator

Mike Cawood

#### Lead Background Artist

Phil Dunne

#### Assistant Designers

Matt Carter

Chris Alcock

#### Software Engineers

David Allmond

Nicola Bhalerao

Nick Burton

Simon Craddick

Simon Gerges

Charles Goatley

Brendan Gunn

Matt Hill

Steve Horsburgh

Mark Lucas

Nic Makin

Andy Patrick

Rob Ware

#### Artists

Lee Burns

Ryan Firschau

Matt Grover

Jay Howse

Saehoon Lee

Donnchadh Murphy

Matt Perry

David Rose

Eddie Sharam

Dean Smith

Dean Wilson

Chris Woods

#### Animators

Ellen Holland

Rhiannon Nicholas

Richie Prado

Louise Ridgeway

Katherine Sellar

#### Music

Steve Burke

#### Sound FX

Steve Burke

Eveline Novakovic

#### Additional Live Performances by

Robin Beanland

Jamie Hughes

Dave Clynick

John Silke

Ben Cullum

Aisling Duddy

Eveline Novakovic

Louise Ridgeway

#### Additional Cut Scene SFX & Mixing

Martin Penny

Robin Beanland

#### Head Of Software R&D

Richard Gale

#### Kameo R&D Directs

Claude Marais

David Meen

#### Software R&D Leads

Jim Horth

Tom Grove

#### Software R&D Team

Andrew Grieve

Ben Miller

Cliff Ramshaw

Eike Umlauf

Kostas Anagnostou

Nicola Bhalerao

Nikolay Stefanov

Paul Mikell

Simona Tassinari

Stuart Hill

Tom Kuhn

Urban Lassi

#### Localization

#### Production

Andy Wilson

#### Manual Content

Leigh Loveday

Chris Alcock

#### Additional Promo Material

Jon Severn

#### Rare Management

Chris Stamper

Simon Farmer

Lee Schuneman

Mark Betteridge

Lee Musgrave

Gregg Mayles

Stephen Stamper

#### Rare Hardware & Support

Pete Cox

Doug Crouch

Mark Green

#### Head Of Rare Test

Huw Ward

#### Kameo Test Leads

David Wong

Richard Cousins

#### Rare Test Team

Luke Munton

Scott MacDowall

Christian Leech

Simon Chang

Matthew Smalley

Gary Phelps

Anthony Salway

Hinesh Patel

Liam Davey

Gareth Stevenson

#### Volt Europe

Richard Edmondson

Laura Fox

#### VMC

Kieron Clarke

Andy Wetherell

#### Lead Tester

Simon Kemp

#### Testers

John Davies

Sean Dudley

Mike Bunning

Matthew Feeney

Drew Stevens

Asim Ahmed

Keith Turner

Kelvin Moore

Andrew Preston

Paul Michael

Carl Mitchell

Daniel Coles

Sultan Ul Haq

Andy Davies

Dave Hopley

Anthony Abruzzi

Simon Holmes

Michael Biggs

Steve Faulkner

Jason Leckie

Mike Barrett

Tom Longdon

Jagdip Sandhu

Edwin Davies

Tim Mitchell

Matt Parker

Ian Bradford

#### Outsource Media

#### Voice Director

Mark Estdale

#### Engineer

Jeremy Taylor

#### Post Production

Dean Gregory

Trevor Bent

James Lynch

#### Voice Talent-English

Emma Tate, Kameo

Sarah Mennell, Kalus

Nicolette Mckenzie,

Mystic

Gareth Armstrong,

Ortho

Richard Ridings,

Thorn

Bill Hope, Halis

Adjoa Andoh, Lenya

Richard Tate, Yeros

John Geurassio,

Warrior Trainer

John Kay Steel, Farron

Laurence Bouvard

Rupert Farley

Candida Gubbins

Kenneth Jay

Jonathan Keeble

Peter Marinker

Kayvan Novak

Rachel Rodgers

Martin T. Sherman

Mandy Western

Andrew Wincott

Rupert Degas

Steve Burke

Eveline Novakovic

Jamie Hughes

John Silke

Ben Cullum

Duncan Botwood

Chris Peil

Louise Ridgeway

Louise Tilston

Chris Sutherland

Steve Malpass



## クレジット

### Microsoft

**Producer**  
Earnest Yuen

**Executive Producer**  
Jim Veevaert

**Program Management**  
Chris Kimmell  
Jennifer Christensen

**Test Lead**  
Chris Chamberlain

**Software Test Engineers**

Sean Kellogg  
Dave Johnson  
Paul Shinoda  
Miho Hirochi  
Matt Richenburg  
Mike Jones  
Isaac Hunt  
Abby Lin  
Patrick Hui  
Greg Swanson  
Joshua Dolan  
Mori Marchany  
Aaron Giddings  
George Townsend  
Tim Zoch  
Toby Normoyle  
Seth Elder  
James Sweet

**Test Manager**  
Tom Arnold

**Reserves Team**

Dustan Gourle  
Chad Jessup  
Vicente Lujan  
Darryl Shack  
David Foster  
Robert Genzale  
Joseph Dunavut  
Mike Su  
Mike Zadorojny  
Kyle Derrick  
James Costello  
Henry Kessay  
Anton Marthaller  
Jason Donald  
Michael Racioppi  
Robert Vafa  
Andrea Phillips  
Wesley Gittens

Craig Marshall  
Recon Teams  
Cavalry Test Teams  
Black Ops Team

**Automation & Test Tool Engineers**

Mark Harrington  
David Riemann  
Ian Latham  
Luis Villegas  
Rich Bonny  
Anna Sweet  
Andy Arizpe  
Jennifer Boespflug

Ben Steenbock  
Sean Jenkin  
Steve Dolan

**TnT Testers**

TJ Duez  
Patrick Ascolese  
John Thomas  
Joseph Ezell  
Theodore Lankford

**Demo Test Lead**  
Andrew Franklin

**User Testing**  
Marcos Nunes-Ueno  
Jerome Hagen  
Tom Fuller

**User Experience**  
Keith Cirillo  
Beth Demetrescu

**Manual Design**  
Dana Ludwig

**Story Development**  
Alex Sabati

**Global Product Manager**  
Michael Johnson

**Global Group Product Manager**  
Peter Kingsley

**Public Relations**  
Jen Martin  
Michelle Jacob

**Visual ID**  
Catherine Haller  
Justin Kirby

**Localization**  
Virginia Spencer  
The Loc Teams in Ireland, Japan, Korea, and Taiwan

**Dev Support**  
Mark Terrano  
Matt Hansen  
Ian Lewis  
Glenn Doren  
Jason Strayer  
Matt Lee  
Scott Selfon

**Licensing**

Sandy Ting  
Eric Trautmann  
Christy Cowan  
Alison Stroll  
Ed Ventura

**Community Web Site**

Dave Pierot  
John Peoples  
Angela McCoy  
Eric Haddock

**Account Managers**

Oliver Miyashita  
Mike Minahan

**Business**  
Jim Hawk  
Tim Stuart

**Management**  
Ken Lobb  
Phil Spencer  
Shane Kim  
Japan Staff  
Credits

**Microsoft Product Development Limited**

**Senior Manager**  
小宮山 真司

**Program Manager**  
黄 世元

**Program Manager Assistant**  
山倉 正恵

**Software Design Engineer**  
布施 宗貴

**Testing Engineer**  
小松 剛  
久我 剛弘  
下畑 直史  
佐野 太治

**Microsoft K.K. Product Manager**  
端 麻衣子

**Glovision Inc. Production Coordinator**

川島 誠一  
田坂 謙一

**Audio Director**  
榎本 隆

**Translation**  
山本 真由美

**SDL Japan K.K.**

**Program Manager**  
梶川 雅以

**Linguistic Specialist**  
鈴木 竹雄

**Japanese Voice Cast**

**カメラ**  
朴 瑞美

**カルス**  
皆川 純子

**オルソ**  
清川 元夢

**ソーン**  
三宅 健太

**ミステック**  
永澤 英教

**トレーナー**  
斎藤 志郎

**イエロス**  
中 博史

**ハリス**  
佐藤 晴男

**レーニア**  
梅田 貴公美

**その他**  
中多 和宏  
北川 勝博  
安元 洋貴  
棚田 恵美子  
山門 久美  
石塚 さより  
櫻井 笙人  
上田 陽司  
小野 大輔  
谷井 あすか  
近野 真星  
木村 はるか

## サポート情報

### ■ お問い合わせ先

マイクロソフト株式会社

Xbox カスタマー サポート 0120-220-340

お使いの電話によってはご利用できない場合があります。

詳細は次の URL をご覧ください。

<http://www.xbox.com/jp/support/>

ご購入いただいたゲームが本取扱説明書にある通り機能しない場合は、上記にあるお問い合わせ先までご連絡ください。なお、ゲーム内容や攻略法に関するお問い合わせはご遠慮ください。

受付時間 10:00 ~ 18:00 (日祝祭日を除く)

### ■ 聴覚や言語に障害がある方のための専用お問い合わせ窓口

聴覚や言語などに障害をお持ちで、電話での会話が困難な方のために、ファックスでお問い合わせを受け付けております。

ファックス番号: 0570 - 000 - 560

※この窓口は、聴覚や言語などに障害をお持ちの方の専用窓口です。障害をお持ちで電話での会話が困難な方以外からのファックスは受付できませんので、ご理解とご協力の程よろしくお願いいたします。

### ■ ご注意

1. 安全のために本製品をご使用になる前に必ず取扱説明書をお読みください。
2. 本製品は **NTSC-J** が記載されている日本国内仕様の Xbox 360 本体のみで使えます。
3. 許諾を得ずに、複製、リパースエンジニアリング、配信、公共の場における実演、レンタル、商業目的での使用、またはコピーガードの解除を行うことは、固く禁じられています。
4. 本製品に含まれる取扱説明書の一部または全部を無断で使用、複製することはできません。
5. 本製品の仕様、および取扱説明書に記載されている事柄は、将来予告なしに変更されることがあります。

マイクロソフトは、この取扱説明書に記載される内容に関し、特許、特許申請、商標、著作権、またはその他の無体財産権を有する場合があります。この取扱説明書は、マイクロソフトの書面による明示的な許諾がある場合を除き、これらの特許、商標、著作権またはその他の無体財産権に関する権利をお客様に許諾するものではありません。

DynaFont は、DynaLab Inc. の登録商標または商標です。

ここに記載された情報 (URL、インターネット・ウェブサイト関連を含む) は予告なく変更されることがあります。特に断りのない限り、ここに記載された企業、団体、商品、ドメイン名、E メールアドレス、ロゴ、人物、場所、出来事はフィクションであり、実在のいかなる企業、団体、商品、ドメイン名、E メールアドレス、ロゴ、人物、場所、出来事とは一切関係ありません。また、それらを意図したり推測されるものではありません。目的の如何に関わらずマイクロソフトコーポレーションの書面による許諾の無い限り、著作権法で保護された権利を制限することなく、いかなる部分も複製、模写システムへの保存及び紹介、並びにいかなる種類や手段による伝達 (電子的、版下作成、コピー複写、録画その他) をしてはけません。

© & © 2006 Microsoft Corporation. All rights reserved.

Microsoft, Microsoft Game Studios logo, Elements of Power, Cameo, Rare, Rare logo, Xbox, Xbox logo, Xbox 360, Xbox 360 logo, Xbox Live, Xbox Live logo は、米国 Microsoft Corporation または Rare Limited の米国およびその他の国における登録商標または商標です。

Rare Limited is a subsidiary of Microsoft Corporation.

**DOLBY DIGITAL** Manufactured under license from Dolby Laboratories.

**BINK VIDEO** Uses Bink Video. © Copyright 1997-2005 by RAD Game Tools, Inc.

Orchestrated Music: All Music Composed by Steve Burke. Performed by The City of Prague Philharmonic Orchestra & Kings Choir. Conducted and Orchestrated by Nic Raine. Choir Master - Mario Klemens.

Recorded at Barrandov Studios, Smeky Soundstage, Prague - July 28th to 31st, 2005. Recording Engineer - Jan Holznar. Orchestral Contractor and Session Producer - James Fitzpatrick. Music Mixed and Mastered by Gareth Williams.

Voice recording by Outsourc Media Ltd.

その他、記載されている会社名、製品名は、各社の登録商標または商標です。落丁、乱丁はお取り替えます。

Printed in Singapore

Special Thanks: Peter Moore, Greg B. Jones, Jeff Goetz, Jimmy Bischoff, Josh Atkins, Harold Ryan, Scott Murray, Greg Murphy, Kiki Wolfkill, Chenelle Bremont, Muffy Bryan, Jennifer Breckette, Tian Lim, David Shaw, Patrick O' Kelley, Jerry Johnson, Stacey Law, Michael Maston, Mike Fischer, Genevieve Waldman, Jim Vu, Sunmin Park, Hiroyuki Kitazume. Cameo Team Thanks: Richard Cousins, Raymond Kerr, Stephen McFarlane, The Stampede Team and Declan Doyle

• VOLT • EXCELL DATA CORPORATION • S&T ONSITE • KELLY SERVICES, INC.



移動 / 狙う /  
クリックでマップ表示の  
切り替え

LT RT  
エレメンタルモンスターの  
技と能力を使用

A 状況に応じたアク  
ション / カメオに戻る /  
テキストのスクロール /  
メニュー決定

B X Y エレメンタル  
モンスターに変身  
(押し続けてモンスター  
ホイールを表示)

BACK  
オプションメニューの  
表示 / ポーズ /  
ゲーム再開

Xbox ガイド

START  
マジックブックの確認 /  
ポーズ / ゲーム再開

○ 視点距離の調節 (上下) /  
メニューの選択

⦿ 視点の回転 (上下) /  
クリックで視点モードの切り替え